

TRABALHO 49

PERSONALIDADES NO METAVERSO

**MATEUS HENRIQUE DA SILVA
GUSTAVO CESAR PEREIRA
STEF BELO**

Como fazer a referência ao citar o trabalho 49

SILVA, Mateus Henrique da; PEREIRA, Gustavo Cesar; BELO, Stef. Personalidades no metaverso. In: NASCIMENTO NETO, José Osório do; RIBEIRO, Nonie; CANDIOTTO, Lucimara Bortoleto. (Orgs.). *Tecnologia e inovação: limites e possibilidades do metaverso para a pesquisa, extensão e internacionalização*. Anais do Seminário de Pesquisa, extensão e internacionalização. (Regional Centro Sul – SEPESQ e Jornada de Iniciação Científica Estácio). 1. ed. Curitiba: GRD, 2023. ISBN: 978-65-997628-5-7 FATEC | ISBN: 978-65-997628-4-0 ESTÁCIO | DOI: 10.5281/zenodo.7922707

PERSONALIDADES NO METAVERSO

Mateus Henrique da Silva
Gustavo Cesar Pereira
Stef Belo

O objetivo desse artigo é investigar a relação entre a censura do ID pelo superego e como isso será alterado no metaverso. Será feita uma pesquisa bibliográfica, utilizando teorias de Freud, e um artigo de Suler J, que fala sobre o "*Online Disinhibition Effect (ODE)*", também será feita uma pesquisa explicando como os resultados alcançados por Suler J podem estar conectados ao superego. Embora o metaverso não tenha ainda sido criado e finalizado, é possível ver o que ele pode ser no futuro ao olhar para internet como um todo, já que o objetivo do metaverso é basicamente criar uma internet mais envolvente, que pareça outra realidade desconectada da atual, mas que na verdade interage com ela. Algo a ser observado na internet e futuramente no metaverso é que o comportamento humano é alterado nesses ambientes. Comportamentos que normalmente são censurados na vida real, online são expostos, o mesmo ocorre com desejos e pensamentos. Chistes ocorrem em certas ocasiões no mundo físico, no entanto, online costumam ocorrer com mais frequência. Isso ocorre devido a um fenômeno chamado efeito de desinibição online, ou 'ODE'. 'ODE' ocorre devido a algumas características da socialização online. Esse fenômeno faz com que pessoas tenham mais liberdade para expressar aquilo que elas censurariam na vida real. Devido a existência do 'ODE', é possível que ocorra a criação de uma persona online que é separada da personalidade real dessa pessoa. Nesse momento pode ocorrer uma projeção de tudo aquilo que ela realmente deseja, pensa e é para essa persona. É claro que os mecanismos de defesa, tal como as censuras também fazem parte da personalidade dessa pessoa, e, além disso, embora a pessoa tenha liberdade de expressar desejos e aquilo que ela realmente pensa online, ela pode continuar com desejos

inconscientes que ela mesmo rejeita e esconde de si mesma, desejos esses que são satisfeitos e mais expostos online, mesmo que inconscientemente. A criação de uma persona online é comum, e será mais comum no metaverso, em vários sites pessoas escolhem usar nomes e aparências diferentes para manter sua anonimidade e para serem aquilo que elas realmente desejam ser online. É como uma peça de teatro na Grécia Antiga, algo visto como uma forma de terapia. Graças ao 'ODE' e sem o medo de uma resposta direta da sociedade, a censura ou superego funciona, mas como se estivesse enfraquecido online. Uma censura fraca na vida real leva pessoas a terem diversos problemas, mas online a pessoa não enfrentaria consequências por essas ações, ou pelo menos é isso que ela pensa. Isso pode levar pessoas a pensarem que online as pessoas usam máscaras para encobrir quem elas realmente são, e certamente esses casos existem, mas em casos que envolvem 'ODE', a pessoa está removendo uma camada de censura, tal como uma defesa da sua personalidade. A psique dela ainda censurará partes dela que nem mesmo ela aceita, mesmo sem punição, mas até mesmo essas partes de sua personalidade, e desejos recalcados, devido ao enfraquecimento do superego, começam a aparecer por meio de outros mecanismos criados pela psique. Como por exemplo, uma pessoa xenofóbica não fará piadas na realidade devido ao superego, no entanto online, embora ela não se considere xenofóbica, ela pode fazer chistes que expressam esse seu lado sem mesmo ela saber. O metaverso intensificaria o 'ODE', e faria com que pessoas se dedicassem muito mais as suas personas online. A projeção seria maior, devido ao fato de que o metaverso interagiria com o mundo real, pessoas passariam mais tempo no mundo virtual, e já que metaverso será mais envolvente, como se fosse um novo mundo com suas próprias questões socioeconômicas, novos fatores que influenciarão a personalidade das pessoas que participam do mesmo surgirão, e com a liberdade de ter uma nova aparência, ou copiar a personalidade e aparência de personagens criados por terceiros, personagens com quem as pessoas já tiveram uma projeção, pois se identificaram com eles, elas se reinventariam, tendo uma personalidade online diferente daquela que têm na vida real. Devido a isso se pode esperar muitos mais problemas online como cyberbullying e cancelamentos.

Palavras-chave: Metaverso, Desinibição online, projeção, personalidade.

REFERÊNCIAS

Laeeq, Kashif. Metaverse: Why, How and What. Research gate, 2022. Disponível em:

https://www.researchgate.net/publication/358505001_Metaverse_Why_How_and_What Acesso em: 04/10/2022.

Freud, S. O ego, e o ID e outros trabalhos, 1923-1925. Páginas 6-7, 20-21.

Suler, John. The Online Dishinbition Effect. Mary Ann Liebert, Inc. 2004.